

La percepció de la realitat

A propòsit d'*El proyecto de la bruja de Blair* i *El club de la lucha*

Juan Bover

Sortint d'una de les 4-sales-4 on es projectava *El proyecto de la bruja de Blair*, vaig poder veure reflectida en els altres la mateixa cara d'astorat que jo devia fer. L'espant no era produït pel contingut de la pel·lícula, una cinta d'aquelles que en deim "de por". Era més aviat el resultat d'un estupor profund, que ens feia tremolar a tots en pensar com podia arribar a esser d'esgarriadora una

ingredient - i amb una coherència digna de millor causa - els directors Eduardo Sánchez i Daniel Myrick ens mantenen durant vuitanta minuts davant una successió interminable de plans mal rodats. Fins a quin punt la seva pèssima factura visual és intencionada quedarà com un altre dels misteris del film. Se suposa que contemplam les cintes de vídeo, gairebé sense muntar, enregistrades en el bosc on es perden els tres joves mentre intenten

intrigar, per deformar. Cinquanta anys després, en prologar una nova edició de la seva obra, encara afirmava: "Els films continuen essent més genuïnament aconseguits quan es basen en les propietats fonamentals del mitjà visual." ²

Doncs bé, la cinta de Myrick i Sánchez prescindeix de la majoria d'aquestes propietats fonamentals: obvia, en principi, qüestions com la fotografia, l'enquadrament o el muntatge elaborat i ho deixa tot a mercè d'un suposat atzar. La pel·lícula supleix la percepció cinematogràfica ortodoxa de la realitat amb el que se suposa que és la realitat "real", la que tothom coneix, la que es pot enregistrar amb una càmera de vídeo domèstica. I ho duu fins a les darreres conseqüències. Podria semblar que amb això s'acostaria més a l'autèntica sensació de por, però el resultat és ben bé un altre: plans i més plans moguts - molt moguts - i desenfocats dels tres únics actors i ...de l'herba del bosc. Els directors han caigut en la trampa de pensar que com més càmera subjectiva, més identificació de l'espectador amb el protagonista i, per tant, més coincident la sensació que ambdós viuran. Massa fàcil. Si fos tan senzill, *totes* les pel·lícules s'haurien de rodar amb càmera subjectiva, mentre que, a la pràctica, tots ens hem identificat amb múltiples personatges de múltiples pel·lícules sense necessitat d'aquest procediment. Com diu Antonio Castro, "*la equivocación [...] es suponer que para hacer un film en primera persona o para mantener el punto de vista de un personaje, la cámara tiene únicamente la posibilidad de sustituir a la mirada del personaje*". ³



autèntica, senzilla i eficaç presa de pèl. El retgiró va durar prou dies com perquè tragués qualche conclusió del que havia vist.

A priori, *El proyecto...* ofereix més d'un aspecte interessant. Està muntada a partir d'uns elements mínims (tres estudiants, un enigma, un bosc i dues càmeres), prescindeix de la música, no fa ús en cap moment del cop d'efecte i sacrifica la truculència - gairebé absent per complet - per jugar amb la curiositat i els nervis de l'espectador. Val a dir que aquest darrer aspecte, el de la truculència, queda una mica en entredit si analitzam la pel·lícula més detingudament. Aleshores comprovam que la font del terror torna a esser, per enèsima vegada, d'una banda els assassinats d'un psicòpata del qual aquest cop desconexim fins i tot el mòbil i, de l'altra, una parafernàlia cutrona de bruixeria barata.

Tot i això, la valentia - innegable - de la proposta consisteix que amb tan pocs

aclarir el misteri de la bruixa. Amb aquesta excusa, assistirem a tot un catàleg de desenfocaments, problemes de so, enquadraments inexistents, redundàncies i plans allargats fins a l'exasperació. N'hi ha que hi han volgut veure una revolució en el cinema de terror i s'han afanyat a aclarir que no n'havíem d'esperar la típica producció de sang i fetge adreçada a un públic d'indefinida edat mental. Aquesta pel·lícula, han dit, és de "terror psicològic". Ara bé, com que compartesc l'opinió de J. E. Monterde quan diu que "*no existe ningún terror ajeno a lo psicológico*" ¹, vull explicar per què crec que *El proyecto...* és un experiment fallit.

Rudolf Arnheim, un dels grans especialistes en teoria de l'art, va dedicar tot un llibre a provar que el cinema era art perquè sabia aprofitar les seves limitacions com a mitjà: la manca de profunditat tridimensional, les restriccions de l'enquadrament, l'absència de tres dels cinc sentits podien esser utilitzats per suggerir, per remarcar, per

Un altre teòric de l'art, Ernst Fischer, ja va observar que una obra d'art no podia aprofundir en el seu significat si s'accontentava a copiar o registrar els fenòmens de la naturalesa. Per això *El proyecto...* és tan superficial: perquè es limita a mostrar, sense cap anàlisi. Els autors han volgut convertir en estàndard de la seva autoria precisament la manca d'autoria o, per esser més exactes, la sensació de manca d'autoria. Es tracta de crear la il·lusió que veim una

cinta de vídeo real, amb totes i cadascuna de les imatges enregistrades, amb tots i cadascun dels seus defectes tècnics.⁴ Diu Rudolf Arnheim: “En cinema o teatre, per produir la il·lusió basta amb els elements essencials de qualsevol esdeveniment.”⁵ Fixau-vos que no diu “tots els elements” sinó només “els essencials”. *El proyecto...* s'equivoca fent de l'exhaustivitat el pilar - i pràcticament l'única bastida - sobre el qual s'ha de construir i sustentar la ficció del film.

Arribats a aquest punt, el problema està una mica més clar: no hi ha art sense artifice, sense desfressa, sense manipulació, per subtil que sigui. I d'artifice, aquí, n'hi ha ben poc - i no puc entrar a discutir si és per manca de mitjans o d'imaginació perquè no tenc prou elements de judici. Per això la cinta pot suscitar curiositat a moments aïllats

(la confessió de Heather en un primeríssim pla que aquesta vegada sí que està justificat o els crits de Mike, llunyans dins la fosca de la nit). Curiositat, deïem, però no un interès profund. I molt manco por, que era del que es tractava, si no vaig errat, perquè en cap moment la pel·lícula sembla que vulgui analitzar els temes de la brui-xeria o la superstició, sinó tan sols (!) recrear la sensació de la por. L'experiment funciona, sí, però no en el sentit que volien els seus autors, sinó que se'n gira en contra i demostra la necessària, la intrínseca artificiositat de l'art (en aquest cas, cinematogràfic) per dur a terme la missió.

Per acabar amb aquest apartat, llegim Fischer: “Primer es renova sempre el contingut i no la forma; és el contingut, que engendra la forma i no al contrari. [°] Quan la forma és més important que el contingut, constatarem tot d'una que el contingut està antiquat.”⁶ No cal afegir-hi gran cosa: com que *El proyecto...* té un contingut tan minso, la forma que pot engendrar no pot ésser més que pobra i epidèr-

mica, de manera que tot plegat queda com un simple experiment visual - això és, *formal* - sense altra transcendència que el seu aclaparador resultat econòmic.

Just a l'extrem oposat podem situar *El club de la lucha* de David Fincher: un desplegament de pirotècnia des dels títols de crèdit fins al penúltim fotograma - els que l'heu vista ja m'enteneu - passant per l'anacronia del relat o el



descobriments de la vertadera personalitat de Tyler. Tot, en aquesta cinta, és artifice o, més encara, exhibicionisme de l'artifice: tràvelings de retrocés trucadíssims, personatges que passen per catàlegs d'Ikea, plans de l'interior del cos humà, pingüins parlants, decorats onírics, renous amplificats, plans de detall, picats i contrapicats, música burlesca, apòstrofes adreçades de cop al públic i una llarga llista de recursos que inclou una intel·ligentíssima utilització del metallenguatge.

Hi ha qui creurà que el conjunt és massa ostentós o bé qui el qualificarà de gratuït. Jo pens que tots els recursos usats estan al servei de la denúncia que el guionista i el director pretenen fer arribar. *El club de la lucha* no té gairebé un sol moment de realisme. Tot ha estat manipulat de manera descarada, esperpentitzat, emfasitzat o empetitit segons les conveniències dels seus creadors. La pel·lícula és deliberadament irreal, però, alhora, en un exercici de paradoxa, resulta que *percep* millor la realitat, o almanco aquell sector de realitat que és objecte de crítica.

¿Convenç? Potser sí i potser no, depèn de cadascú, però interessa en tot moment, provoca el rebuig o la rialla. Amb una paraula: analitza. En certa manera, representa una demostració de la teoria de Fischer. El contingut ha estat renovat: Chuck Palahniuk, autor de la novel·la base, s'atreveix a denunciar determinades actituds actuals de lluita contra el sistema, és a dir, determinades formes del neofeixisme - subsector desengany iupi. El guionista i el

director s'encarreguen després de renovar-ne la forma amb la utilització irònica del *look*, del llenguatge i dels personatges que la mateixa cinta critica. Ho fan de manera tan hàbil que aconsegueixen despistar una part del públic, que l'ha llegida com una apologia de la violència i del neofeixisme abans esmentat. És el risc que comporta la provocació.

En conclusió, ens trobam davant dues obres que no amaguen la seva voluntat de cridar l'atenció, tot i que de manera força distinta: per la via de l'ultraretòrica un cas i per la d'un fals ultrarealisme en l'altre. La diferència és que la primera provoca, això és, estimula l'intel·lecte i l'emo-ció. La segona també provoca, és clar: ganes de reclamar els doblers a taquilla. ■

¹ MONTERDE, J. E. “El juego de las apariencias”. *Dirigido* 281 (1999): 45.

² ARNHEIM, R. *El cine como arte*. 1a ed. Paidós estètica, 6. Barcelona: Paidós, 1986: 9.

³ CASTRO, A. “Grandeza y servidumbre de un estilo”. *Dirigido* 281 (1999): 51.

⁴ Per cert, ¿com poden rodar tan malament, almanco durant la primera part, tres estudiants de cinema? ¿Es tracta d'una crítica subtil a les escoles de cinema o val més que comencem a preparar-nos contra les generacions futures de directors?

⁵ ARNHEIM, R. *Op. cit.*: 32.

⁶ FISCHER, E. *La necesidad del arte*. 5a ed. Barcelona: Ediciones Península, 1978: 169.